

Rudolf Thomas Inderst

# Die Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst: Die Darstellung von Wissenschaft im digitalen Spiel

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2018

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit  
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Satz: Werner Hülsbusch  
Umschlag: design of media, Lüchow  
Druck und Bindung: SOWA Sp. z o. o., Piaseczno

Zugleich: Diss., Univ. Passau, 2018

Printed in Poland

ISBN: 978-3-86488-141-1

Inauguraldissertation  
zur Erlangung des Doktorgrades  
der Kulturwissenschaften  
an der Universität Passau

*Die Darstellung von Wissenschaft  
im digitalen Spiel*

vorgelegt im Mai 2017 von

Dr. phil. Rudolf Thomas Inderst, M.A.

Erstgutachter: Prof. Dr. Hans Krahl  
Zweitgutachter: Prof. Dr. Jan-Oliver Decker



# Inhaltsverzeichnis

	Danksagung	7
	Spezielle Danksagung für finanzielle Förderung und Unterstützung	9
<b>1</b>	<b>Einleitung und Vorgehensweise</b>	<b>15</b>
1.1	Thematische Hinführung	15
1.2	Fragestellung und Zielsetzung der Untersuchung	21
1.3	Zur Methodik in der Spiele-Analyse	22
1.4	Thematischer Forschungsstand	24
1.5	Untersuchungsverlauf	32
<b>2</b>	<b>Hauptteil</b>	<b>37</b>
<b>2.1</b>	<b>Theoretische Grundlagen</b>	<b>37</b>
2.1.1	Game Studies	37
2.1.2	<i>Ludum dare</i> : Spiel im medienwissenschaftlichen Kontext	40
2.1.2.1	Kommunikation: Spiele als Maschinen gesellschaftlicher Vernetzung	41
2.1.2.2	Von Technik und <i>téchne</i>	42
2.1.2.3	Unbewusst und unsichtbar	43
2.1.2.4	Spiele als Medien überkommen Zeit und Raum	47
2.1.2.5	Von Form und Inhalt	51
2.1.2.6	Zum symbolischen Charakter von Medien	52
2.1.3	Digitale Spiele als Träger von Bedeutung	53
<b>2.2</b>	<b>Methodik und Untersuchungsrahmen</b>	<b>58</b>
2.2.1	Ideografische Methoden, Hermeneutik und qualitative Forschung	58
2.2.2	Kulturwissenschaftliche Rahmungebung	60

2.2.3	Mit dem digitalen Spiel auf methodischer Augenhöhe: <i>close playing</i>	68
2.2.4	Auf den Spuren Bourdieus: <i>gaming capital</i>	72
2.2.5	<i>Close playing</i> – der <i>modus operandi</i>	76
2.2.6	Zur Auswahl des Spiele-Korpus	78
<b>2.3</b>	<b>Untersuchung</b>	<b>83</b>
2.3.1	Linse 01: Wissenschaft im Strategie- und Aufbauspiel	83
2.3.1.1	Zum Genre des Strategie- und Aufbauspiels	83
2.3.1.2	Zwischen Wissenschaft, Forschung und Determinismus: Die komplexe Rolle von Technologiebäumen in Strategie- und Aufbauspielen	89
2.3.1.3	<i>Close playing</i> und <i>wide reading</i> ausgesuchter digitaler Spiele	104
2.3.1.4	Zusammenfassung Linse 01	121
2.3.2	Linse 02: Wissenschaftliche Biografien und Karrieren	122
2.3.2.1	Biografien und Wissenschaftsgeschichte	123
2.3.2.2	Wissenschaftliche Berufs- und Lebenswege ausgesuchter Figuren in digitalen Spielen	127
2.3.2.3	Zusammenfassung Linse 02	179
2.3.3	Linse 03: Virtuelle Schauplätze ludischer Wissenschaft	180
2.3.3.1	Wie aus Räumen Schauplätze werden	181
2.3.3.2	Das Laboratorium	184
2.3.3.3	Die Bibliothek	210
2.3.3.4	Die Utopie Hörsaal – von der Leere der Lehre	224
2.3.3.5	Zusammenfassung Linse 03	229
2.3.4	Linse 04: Transhumanismus als Beispielthema ludischer Wissenschaftsverhandlung	231
2.3.4.1	Von medialen Ausprägungen des menschlichen Körpers als „künftiger Leitindustrie“	231
2.3.4.2	<i>Close playing</i> und <i>wide reading</i> ausgesuchter digitaler Spiele	237
2.3.4.3	Zusammenfassung Linse 04	267
<b>3</b>	<b>Schlussbetrachtung</b>	<b>269</b>
<b>3.1</b>	<b>Von <i>game overs</i>, <i>credits</i> und <i>re-plays</i></b>	<b>269</b>

---

<b>3.2</b>	<b>Zusammenfassung des Untersuchungsverlaufs</b>	<b>271</b>
<b>3.3</b>	<b>Ergebnisse der Studie</b>	<b>276</b>
3.3.1	Video- und Computerspiele als Teil medial-kultureller Erzähltraditionen und -schemata	276
3.3.2	Naturwissenschaften beherrschen die Ludogrammatik	276
<b>3.4</b>	<b>Ausblick</b>	<b>279</b>
<b>4</b>	<b>Medienverzeichnis</b>	<b>283</b>
<b>4.1</b>	<b>Bibliografie</b>	<b>283</b>
4.1.1	Monografien	283
4.1.2	Aufsätze in Sammelbänden	297
4.1.3	Einträge in Nachschlagewerken	319
4.1.4	Aufsätze in Zeitschriften und Magazinen	320
4.1.5	Abschlussarbeiten und Paper	323
4.1.6	Artikel in Zeitungen	324
4.1.7	Online-Beiträge	324
<b>4.2</b>	<b>Ludografie</b>	<b>363</b>
<b>4.3</b>	<b>Filmografie und TV</b>	<b>366</b>
<b>4.4</b>	<b>Romane und Erzählungen</b>	<b>367</b>
<b>4.5</b>	<b>Abbildungen</b>	<b>368</b>